داورپناه، محمدرضا؛ اورعی، نرگس (۱۳۹۸). واکاوی نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات در پرتوی نظریه‌های ویتگنشتاین. *پژوهشنامه کتابداری واطلاع‌رسانی*، ۹ (۱)، ۱۴۵- ۱۶۳.

واکاوی نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات در پرتوی نظریه‌های ویتگنشتاین

محمدرضا داورپناه[۱]، نرگس اورعی[۲]

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۰۲/۳۱ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۱/۲۵ DOI: 10.22067/riis.v9i1.56094

چکیده

مقدمه: مسئلهٔ اصلی ویتگنشتاین زبان است که در ابتدا زبان را به‌مثابهٔ تصویرگر واقعیت‌ها و بعدها در دورهٔ دوم فلسفی خود، آن را به‌عنوان شکل زندگی بیان می‌کند. این مقاله در پیِ تحلیل ابعاد ذخیره و بازیابی اطلاعات در پرتوی نظریه‌های تصویری و بازی‌های زبانی ویتگنشتاین است.

روش‌شناسی: روش تحلیلی که ویتگنشتاین در هر دو کتاب خود به کار گرفته است، روش تحلیل یا برهان فرارونده و روش تحلیل مفهومی‌زبانی است. این پژوهش با استفاده از روش تحلیلی و مرور متون انجام شده و اطلاعات با استفاده از جست‌وجوی منابع چاپی و الکترونیکی (مقاله‌ها و کتاب‌های مربوطه) جمع‌آوری شده است.

یافته‌ها: تحلیل نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات از ابعادِ بافت، بازنمون دانش، نمایه‌سازی، جوامع گفتاری، زبان طبیعی، معنا و ربط و دسترسی به محتوا نشان داد که نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات در تحقق هدف اصلی خود که همانا انتقال اطلاعات بامعنا از منبع اطلاعات به جست‌وجوگر است، با مشکلات اساسیِ معنایی مواجه است. نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات که امکان دسترسی به داده‌ها را به‌خوبی فراهم می‌کنند، در دسترس‌کردن محتوای فکری به‌خوبی عمل نمی‌کنند.

نتیجه‌گیری: فرایند تحلیل‌ها و مفروضه‌های اساسی در نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات دلالت بر آن دارد که نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات با اتکا بر نمایه‌ها و عبارت‌های جست‌وجو، با معانی ایستا و حاکمیت رویکرد فردگرایی و ذهن‌گرایی متأثر از نظریه تصویری زبان طراحی‌شده است؛ اما متن به‌عنوان منبع اطلاعاتی تغذیه‌کنندهٔ نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات، پهنهٔ بازی‌های زبانی بی‌شماری است و نمی‌توان آنچه در نظام نمایه‌سازی برای متن ثابت در نظر گرفته شده است، معنای نهایی و قطعی متن پنداشت.

کلیدواژه: ویتگنشتاین؛ نظریهٔ تصویری زبان؛ نظریهٔ بازی زبانی؛ ذخیره و بازیابی اطلاعات؛ نظام اطلاعات.

۱. استاد گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه فردوسی مشهد، davarpanah@um.ac.ir

۲. دانشجوی دکتری علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه فردوسی مشهد (نویسنده مسئول)، n.oraee88@yahoo.com

مقدمه

هدف از طراحی و به‌کارگیری نظام‌های ذخیره و بازیابی اطلاعات، دسترس‌پذیرساختن مجموعه‌ای از منابع اطلاعاتی برای کاربری است که تمایل دارد اطلاعات کسب کند. اطلاعاتی که در نظام‌های ذخیره و بازیابی اطلاعات ذخیره می‌شود یا داده‌های کتاب‌شناختی هستند مانند مشخصات کتاب‌ها، سندها، مدرک‌ها، مقاله‌های مجله‌ها، تصویرها، فیلم‌ها و پروانه‌های ثبت‌اختراع یا اصل مدرک‌ها هستند که همراه مشخصات آن عرضه می‌شود. نظام بازیابی اطلاعات، به‌عنوان نظام ارتباطی در نظر گرفته می‌شود که گیرنده آن را کنترل می‌کند و هدف آن پاسخ به نیازهای اطلاعاتی مکتوب و مضبوط بشر است که به‌طور عمده از طریق متونی دریافت می‌شود که سایر انسان‌ها تولید کرده‌اند (Belkin,1980). نظام بازیابی اطلاعات به‌دنبال بازنمون[1] معنای موجود در اشیای اطلاعاتی[2] و تطابق آن، با نیاز اطلاعاتی[3] کاربر است. فرایند بازیابی اطلاعات، ازسویی با پیشینه و بستر زندگی جست‌وجوگر سروکار دارد یعنی مجموعه‌ای از معناها، ارزش‌ها و نگرش‌های او و ازسوی‌دیگر، با مردمی مرتبط است که انواع گوناگونی از تجلیات زبان‌شناختی معنادار را در قالب رفتارها، اثرها و متن‌ها عرضه می‌کنند (نشاط، ۱۳۹۰، ۱۳۵).

فرایند ذخیره و بازیابی اطلاعات در توصیف مدارک به چگونگی استفاده از زبان وابسته است. به‌سخن‌دیگر، ابزار اصلی اطلاع‌رسانی زبان است. در اطلاع‌رسانی مدرک توصیف شده، محتوی آن تحلیل شده و سپس اطلاعات آن مدرک با هدف بازیابی آن اطلاعات ذخیره شده و استفاده می‌شود. هیچ‌کدام از این‌ها خارج از زبان نیست و هویت مدرک با همین زبان معنا پیدا می‌کند. در اصل بازیابی اطلاعات عمل ترسیم زبان است. سیستم بازیابی، نظامی است که سعی می‌کند، ازیک‌طرف، محتوای متنی مدارک (بیان زبانی مکتوب) و ازطرف‌دیگر، پرس‌وجوی کاربر (بیان شفاهی) که در قالب زبان یا به‌عبارت‌دقیق‌تر، واژگان زبانی است را بازیابی کند. در جست‌وجوی اطلاعات ما زبان را در دو وجه اصلی به‌کار می‌گیریم: ۱. برای توصیف آنچه می‌خواهیم (بیان نیاز ذهنی) و ۲. برای تمایز اطلاعاتی که می‌خواهیم از اطلاعاتی که نمی‌خواهیم (تشخیص نیاز از غیر نیاز) (Petras, 2006, 12).

کاربر با نیاز اطلاعاتی خاص خویش با نظام اطلاعاتی مواجه می‌شود. نیاز اطلاعاتی یا همان زمینه[4] یا موقعیت معرفتی، پیوسته در حال تغییر است و حتی در حین مطالعهٔ مدارک بازیابی‌شده از پایگاه اطلاعاتی

1. Representation
2. Information object
3. Information need
4. Context

نیز این تغییر وضعیت معرفتی ادامه دارد (Harter, 1992, 606). بازیابی اطلاعات و دریافت معنا، ازآنچه بازیابی شده است متضمن تعامل کاربران به همراه تمامی جنبه‌های بافتی‌شناختی[1] اثرگذار و بستری است که تعامل را در برگیرد (نشاط،۱۳۹۱، ۱۴۱). لذا مسئله اساسی این پژوهش آن است که فرایند ذخیره و بازیابی اطلاعات در پرتوی نظریه‌های زبانی ویتگنشتاین[2] چگونه تحلیل و تفسیر است.

نظریه‌های ویتگنشتاین

ویتگنشتاین ازجمله افرادی است که رویکردهای ویژه‌ای به مباحث فلسفهٔ زبان دارد. وی تنها فیلسوفی است که دو بار در اندیشهٔ فلسفی، انقلاب به‌پا کرده است و هیچ‌کس به‌اندازهٔ وی بر پرورش و گسترش فلسفهٔ زبان و تحلیل زبان تأثیر نداشته است. وی شاگرد راسل[3] و پوزیتیویستی[4] است که عضو فعال حلقهٔ وین بود. ویتگنشتاین در دورهٔ اول فلسفی خود نظریهٔ تصویری معنا را ارائه داد و اثر مشهور او در این دوره که در سال ۱۹۲۱ منتشر شد و جلوه‌گر نظریهٔ تصویری[5] اوست، رسالهٔ فلسفی‌منطقی (تراکتاتوس)[6] است. ویتگنشتاین در دورهٔ دوم فلسفی خود، در کتاب پژوهش‌های فلسفی که پس از مرگ وی در سال ۱۹۳۵ منتشر شد، از نظریهٔ بازی زبانی سخن می‌گوید.

نظریهٔ تصویری ویتگنشتاین

ویتگنشتاین در دورهٔ اول فلسفی خود (متقدم) با پذیرش اتمیسم منطقی[7] و رویکرد زبان صوری (متأثر از راسل) و تقسیم گزاره‌ها به تحلیلی و ترکیبی (متأثر از هیوم[8]) و بی‌معنا تلقی‌کردن قضایای تحلیلی و نیز پذیرش گزاره‌های بسیط (اتمی) و گزاره‌های مرکب در عالم زبان و واقعیت بسیط و واقعیات مرکب، نظریهٔ تصویری زبان را ارائه کرد (داورپناه، مختاری،۱۳۹۳). در این نظریه، یک‌یکِ واژه‌های زبان چیزها را می‌نامد. در این تصویر، از زبان اندیشهٔ زیر را می‌یابیم: «هر واژه معنایی دارد. این معنا در پیوند با واژه است. معنا چیزی است که واژه به‌جای آن می‌نشیند» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰، ۲۸). ویتگنشتاین تراکتاتوس را با پرسش جهان چیست؟ آغاز می‌کند و می‌کوشد با تعریف جهان، ساختار نظریهٔ زبان تصویری را معماری کند. رسالهٔ از هفت گزارهٔ بنیادین تشکیل می‌شود: ۱. جهان هر آن چیزی است که وضع واقع است؛ ۲.آنچه وضع واقعیات[9]

1. Cognitive
2. Wittgenstein
3. Russell
4. Positivism
5. Picture theory
6. Tractatus
7. Atomic facts
8. Hume
9. Facts

است، وجود امور واقع است؛ ۳. تصویر منطقی واقعیات، اندیشه است؛ ۴. اندیشه، گزارهٔ معنادار است؛ ۵. گزاره، تابع درستی قضایای بنیادی است؛ ۶. تابع ارزش، تعریفی از تابع صدق است؛ ۷. آنچه را نمی‌توان درباره‌اش سخن گفت، باید نسبت به آن ساکت ماند(پورحسن‌درزی، ۱۳۸۵، ۱۰۶).

ویتگنشتاین بیان می‌دار،د زبان تصویر جهان است. هیچ‌چیز خارج از حد زبان نیست یعنی هیچ‌امری خارج از حدود زبان ناظر بر واقعیت نیست و به گفته‌ای جهان من، زبان من است؛ بنابراین جهان تا جایی وجود دارد که بتواند در قالب زبان گنجیده شود. درواقع، ویتگنشتاین به حدود معرفت می‌اندیشد، اما حدود معرفت برای او زبان بود. زبان ابزاری است که با آن واقع نمایانده می‌شود و تصویری از واقعیت امور را نشان می‌دهد. در این بینش، اجزای زبان برابر اجزای واقعیت هستند؛ پس زبان آنجا که چیزی را تصویر نمی‌کند، بی‌معنا خواهد بود. به‌عبارتی‌دیگر، می‌توان گفت، بین واژه و معنا تناظر یک‌به‌یک برقرار است. این نظریه، قائل‌به‌معنا و قائل‌به‌لفظ (واژه) است و در زبان این دو از هم جدا می‌شوند. گزاره‌های مرکب، حقایق مرکب را و گزاره‌های اولیه حقایق بسیط را توصیف می‌کنند. دراین‌نظریه، اگر جمله‌ای از روابط و نسب ممکن یا محقَق میان اشیا تصویری ارائه دهد، آن جمله معنادار است؛ ولی اگر تصویری از رابطه را میان اشیا بیان کند که آن رابطه ناممکن باشد، نه محقَق و حتی محال باشد، دراین‌صورت، آن جمله بی‌معناست (داورپناه، مختاری،۱۳۹۳).

نظریهٔ بازی‌های زبانی[1]

ویتگنشتاین در دورهٔ دوم فلسفی خود (متأخر) از مثبت‌گرایی به تحلیل کلامی گرایید و بر اساس رویکرد زبان طبیعی به نظریهٔ بازی‌های زبانی روی آورد. مفهوم بازی زبانی ظاهراً هنگامی به ذهن ویتگنشتاین خطور کرد که مسابقهٔ فوتبالی را تماشا می‌کرد و متوجه شد همان کاری را که بازیکنان با توپ می‌کنند، ما با واژه‌ها می‌کنیم. ما واژه‌ها را پاس می‌دهیم و این‌طرف و آن‌طرف می‌بریم. آن‌هم در قالب فعالیت‌های خاصی که هریک از آن‌ها قواعد و اهداف خاص خود را دارند (هادسون،[2] ویتگنشتاین، ۱۳۷۸، ۹۷).

زبان مانند بازی، قواعدی دارد که تعیین می‌کند چه چیزی صحیح و معنادار است. معنای یک واژه، ابژه‌ای که آن واژه نمایانگر آن است نیست؛ بلکه معنای آن به‌واسطهٔ قواعدی تعیین می‌شود که بر کاربرد آن حاکم است (Glock, 1996, 193). ویتگنشتاین از کاربردهای زبان به بازی زبانی تعبیر می‌کند. ازاین‌جهت

1. Language game theory
2 . Hudson

که همهٔ بازی‌ها مبتنی‌بر این قواعد است و این قواعد می‌توانند تغییر کنند. بازی‌ها هدفی را دنبال می‌کنند و این بازی‌ها هیچ ویژگی مشترکی ندارند که بیانگر ماهیت واحد آن‌ها باشد (برآین،[1] ۱۳۷۴، ۱۷۰).

بنابر نظریات متأخر، سخن‌گویی نوعی بازی است. معانی احکام و گزاره‌ها بیش از جهان واقعی به شرایط بازی بستگی دارند و اندیشهٔ انسانی از حصار زبان کمتر راهی به جهان واقعی می‌یابد (ویتگنشتاین،۱۳۸۰). به باور ویتگنشتاین زبان واقعیتی اجتماعی و دردسترس همگان است، نه جوهری که بتوان ماهیت آن را با استدلال ذهنی محض به‌دست آورد. زبان به‌مثابهٔ کنشی انسانی است. در یک بافت اجتماعی، ماهیتی بسیار پیچیده دارد و ازاین‌رو، نمی‌توان آن را طبق یک سرنمون یا الگوی ساده توضیح داد. براین‌پایه، توصیهٔ ویتگنشتاین این است که توصیف را جانشین توضیح کنیم و به‌جای اینکه به معانی کنش‌های زبانی بیندیشیم، کارکردهای عملی آن‌ها را در متن جریان زندگی در نگریم (ندرلو،۱۳۹۰). در ادامه، برای فهم بیشتر نظریهٔ بازی‌های زبانی، برخی مؤلفه‌های اصلی آن را به‌صورت مبسوط شرح می‌دهیم.

شباهت خانوادگی[2]

جریاناتی را در نظر بگیرید که آن‌ها را بازی می‌نامیم مثل توپ‌بازی‌ها یا انواع بازی‌های المپیک. چه‌چیزی در همهٔ آن‌ها مشترک است؟ چیز مشترکی در آن‌ها نخواهید یافت که در همه مشترک باشد؛ بلکه هم‌مانندی‌ها و روابط را خواهید یافت، آن‌هم تاحد بسیاری. شبکهٔ پیچیده‌ای از هم‌مانندی‌ها را می‌بینیم که هم‌پوشانی و تقاطع دارند. این هم‌مانندی‌ها گاه در کلیات و گاه در جزئیات است. برای این هم‌مانندی‌ها عبارت شباهت خانوادگی را به‌کار می‌بریم مانند شباهت‌های گوناگون بین اعضای خانواده در قدوقامت، چهره، رنگ چشم، طرز راه رفتن و... (ویتگنشتاین،۱۳۸۰، ۷۶).

ویتگنشتاین بازی‌های مختلف را به اعضای یک خانواده تشبیه می‌کند که شباهت‌هایی با یکدیگر دارند؛ ولی لزوماً هریک از این خصوصیات میان تمامی اعضای خانواده به نحو یکسانی دیده نمی‌شود. با کمک شباهت‌های پراکنده می‌توان اعضای یک خانواده را تشخیص داد. این امر دربارهٔ زبان و انواع کاربردهای آن نیز صدق می‌کند. بازی‌های زبانی هیچ ماهیت واحدی ندارند؛ بلکه آن‌ها نیز شباهت‌های خانوادگی دارند.

1. Brian
2. Family resemblance

پیروی از قاعده[1]

پیروی از قاعده نشانهٔ فهم قاعده است. پس فهمیدن یعنی پیروی از قاعده. هرجا پیروی از قاعده ممکن نباشد، معنا هم ممکن نیست (سروش، ۱۳۷۴، ۱۲۷). افراد در کاربرد کلمات و نیز در افعالی که پیروی از قاعده‌ای خاص نیاز است، باهم توافق دارند که ویتگنشتاین آن را توافق در قضاوت‌ها می‌نامد. فهمیدن زبان نه‌تنها نیازمند توافق در تعریف است، بلکه نیازمند توافق در قضاوت نیز هست. مفهوم پیروی از قاعده، غیرمنفک از مفهوم، اشتباه است. اگر بتوان از پیروی فردی خاص از قاعده‌ای سخن گفت، باید بپرسیم آیا او آن عمل را درست انجام می‌دهد یا نه؟ این پرسش یعنی اینکه او از قاعده پیروی می‌کند یا خیر (فون،[2] ۱۳۸۱، ۷۶). در اینجا مفهوم ارزیابی نهفته است. اشتباه‌کردن یا تخطی از قاعده، با شکل‌گیری انتقاد همراه است. به تعبیر دقیق‌تر، نمی‌توان معنایی را به واژه‌ها داد که خود می‌خواهیم، یعنی اگر واژه‌ای نابه‌جا استعمال شود، دیگران باید بتوانند آن اشتباه را گوشزد کنند(ویتگنشتاین، ۱۳۸۰).

قاعده بر اساس امکانات عملی و در جریان فعالیت‌های ما شکل می‌گیرد. اگر بازیکنی پیدا شود که توپ را یک کیلومتر شوت کند، قواعد بازی فوتبال عوض خواهد شد. دراین‌صورت، بسیاری از معناها هم عوض خواهد شد (احمدی، ۱۳۷۴، ۱۴۱). قاعده فی‌نفسه امری بی‌جان است؛ چون نمی‌تواند کسی را مجبور و حتی هدایت کنند، مگر آنکه فرد بداند چگونه آن‌ها را به‌کار ببرد (دانلی،[3] ۱۳۷۴، ۵۹). هیچ‌گونه قواعد برتری وجود ندارد و همچنین نمی‌توان یک کاربرد را در مقایسه با کاربرد دیگر توجیه‌پذیر و صحیح دانست (کوپنا،[4] ۱۳۷۹، ۶۶۴).

زبان به‌عنوان شکل زندگی[5]

صحبت‌کردن با زبان بخشی از فعالیت مشترک است، یک روش زندگی در اجتماع است که ویتگنشتاین آن را شکل زندگی می‌نامند. از طریق سهیم‌شدن دربازی‌های زبانی است که زبان با زندگی ما مرتبط است (هارتناک،[6] ۱۳۵۱، ۸۶). بازی‌های زبانی در بافت گسترده‌تری به نام شکل زندگی می‌گنجند. شکل زندگی و بازی‌های زبانی حدومرز طبیعی برای استفادهٔ صحیح از زبان فراهم می‌کنند. زبانی که در میان افراد یک جامعهٔ انسانی در رفتار و اعمال آن‌ها شکل می‌گیرد، با شرایط زیستی مردمان آن جامعه

1. Rule following
۲.Fun
3. Donnelly
4. Kvpna
5. Forms of life
6 .Hartnak

هم‌بستگی دارد و بر شیوه‌های زیستی، جسمی، ذهنی و روانی آن‌ها تأثیر می‌گذارد. این کل هم‌بسته شکل زندگی است و هر کاربردی، به یک شکل زندگی وابسته است و به‌دلیل آن پدید آمده است. شکل زندگی بازی‌های زبانی را تعیین می‌کند و ما در هر بازی معنا را به‌وسیلهٔ کاربرد می‌سازیم. شکل زندگی نشان می‌دهد، چه رابطه‌ای میان معنا، فهم، کاربرد، قاعده و قانون قائل شویم و چه توافق جمعی دربارهٔ آن‌ها وجود دارد.

توافق جمعی لازم است تا معنا، کاربرد و قاعده مطرح شود. این توافق را کسانی شکل می‌دهند که در جامعهٔ خاص زندگی می‌کنند و زبان خاصی را به‌کار می‌برند. معنای یک واژه، به‌شیوهٔ قاعده‌مندی تعیین می‌گردد که اعضای جامعه مطابق با آن شیوه واژهٔ مذکور را به‌کار می‌برند. قواعد کاربرد واژه، قواعد اعضای جامعه است. هرچه زندگی متنوع‌تر باشد، ارتباطات لازم برای گذراندن این زندگی متنوع‌تر خواهد بود و درنتیجه کاربردهای زبان نیز متنوع خواهد بود (احمدی، ۱۳۷۴). مظاهر بازی‌های زبانی که در داخل زبانی خاص یافت می‌شود، زندگی مردم است.

روش‌شناسی

روش تحلیلی که ویتگنشتاین در هر دو کتاب خود به کار می‌گیرد، روش تحلیل یا برهان فرارونده و روش تحلیل مفهومی‌زبانی است. این پژوهش با استفاده از روش تحلیلی و مرور متون انجام‌شده و اطلاعات با استفاده از جست‌وجوی منابع چاپی و الکترونیکی (مقاله‌ها و کتاب‌های مربوطه) جمع‌آوری گردید.

یافته‌ها

پس از بیان مختصر و معرفی اجمالی نظریه‌های ویتگنشتاین متقدم و متأخر، در این بخش به تحلیل ابعاد اساسی پدیدهٔ ذخیره و بازیابی اطلاعات در پرتوی نظریه‌های ویتگنشتاین می‌پردازیم.

بافت

ویتگنشتاین با این نظریه که ما با سرها یا مغزمان تفکر می‌کنیم، مخالف است؛ چراکه این نظریه بیان می‌کند، هر آنچه برای تکلم لازم است در سر وجود دارد. اگر این‌طور باشد، اهمیت بافت اطرافمان و چگونگی تأثیرگذاری شرایط در روندهای فکری نادیده گرفته می‌شود. این نظریه بیان می‌کند، ذهن کاملاً شناختی و جدا از بافت است و تنها در ذهن تمام تفکرات اتفاق می‌افتند. این باعث شکل‌گیری این فکر می‌شود که هم‌مانند ذهن، تمامی ملزومات بازیابی یا به‌بیان‌دیگر، درک معنای اطلاعات و ارائهٔ آن‌ها را می‌توان در نظام‌های اطلاعاتی قرارداد. این خود باعث این فکر می‌شود که هر آنچه برای جست‌وجو یا درک اطلاعاتی که جست‌وجو می‌شود، در خود نظام اطلاعاتی قرار دارد و بافت یا شرایط احاطه‌کنندهٔ نظام‌های

اطلاعاتی یا زمینه و مقاصد نظام‌های اطلاعاتی یا جست‌وجوگران و طراحان نظام، هیچ معنا یا تفسیری به اطلاعات موجود اضافه نمی‌کنند. نظام‌های اطلاعاتی تا آنجا که ماهیت زبان‌شناختی دارند، تنها متشکل از کلمات و دسته‌بندی‌ها نیستند؛ بلکه شامل «موقعیت‌ها و فعالیت‌ها» نیز می‌شوند. باوجوداین، معمولاً در هنگام سازمان‌دهی اطلاعات برای بازیابی، رابطهٔ این نظام‌ها با «موقعیت‌ها و فعالیت‌ها» نادیده گرفته می‌شود. مخصوصاً هنگامی که این اطلاعات در نظام بازیابی اطلاعات کامپیوتری قرار می‌گیرند.

نظام‌های اطلاعاتی کامپیوتری از مجموعه برنامه‌های بسیاری تشکیل‌شده‌اند؛ اما اگر آن دسته از برنامه‌های کامپیوتری که موفقیت بیشتری داشته‌اند را در نظر بگیریم، متوجه مشخصاتی در آن‌ها خواهیم شد: آن‌ها شامل متغیرهایی نسبتاً جدا از بافت هستند. این متغیرها توسط قوانین سفت و سختی کنترل می‌شوند که به‌طوردقیق، در برنامه‌ای مشخص‌شده‌اند. به‌طورکلی، کامپیوترها بافت را به‌خوبی در نظر نمی‌گیرند و بنابراین هر قانون یا معنایی که بر بافت یا شرایطی خارج از کامپیوتر متکی باشد، در نظام‌های کامپیوتری ارائه نمی‌شود. می‌توان نتیجه گرفت که اگر نظام‌های اطلاعاتی بر زبان متکی باشند و زبان خود وابسته به بافت بوده و قوانین سفت و سختی بر آن حاکم نباشد، کامپیوتری‌کردن روندهای جست‌وجویی برخی نظام‌های اطلاعاتی (آن‌هایی که دسترسی به محتوا را فراهم می‌کنند) فعالیتی تحمیلی است. البته هنگام استفاده از نظامی برای یافتن اطلاعاتی نسبتاً جدا از بافت، مانند اخباری که اسامی و تاریخ‌های خاصی را ذکر می‌کنند، نظام‌های کامپیوتری مزایایی نسبت به نظام‌های غیرکامپیوتری دارند؛ اما هنگام جست‌وجوی اطلاعاتی که «محتوای فکری» یا معنای خاصی دارند، نظام‌های کامپیوتری به‌خودی‌خود توانایی لازم برای ارائهٔ دسترسی فکری دقیق ندارند. به‌خصوص، زمانی که مقدار اطلاعات جست‌وجوشده زیاد باشند. اطلاعات نسبتاً همگون باشند و مقدار اطلاعات مربوط نسبتاً کم باشد (Blair, 2006).

بازنمون دانش

بازنمون‌ها، واژه‌ها یا تصاویر فقط از دید کاربر است که ارزش می‌یابند. اطلاعات با تعامل میان متن و خواننده، مدرک و کاربر همراه است (Tague-Sutcliffe, 1995, 11). طرح‌های رده‌بندی سنتی، سرعنوان‌های موضوعی، نمایه‌نامه‌ها و امکانات دیگر، برای تحلیل موضوعی آثار کتاب‌شناختی برمبنای این پیش‌فرض شکل‌گرفته‌اند که «رابطه‌ای همیشگی یا نسبتاً همیشگی میان بسیاری از شاخه‌های دانش وجود دارد». به‌همین‌جهت، این ابزارها و نظام‌ها تاحدبسیاری، این ویژگی‌ها را دارند: انعطاف‌ناپذیر، بسته، پراکنده، غیرکل‌گرا، تک‌مکانی (هر واحد اطلاعاتی جای واحدی دارد).

نظریهٔ تصویری، رویکردی ایستا به دانش دارد؛ درحالی‌که نظریهٔ بازی‌های زبان، رویکردی پویا به مقولهٔ دانش و بازنمون دارد. ساختار زبان در رویکرد نظریهٔ بازی‌های زبانی پویاست و دائم درحال تغییر است. به‌سخن‌دیگر، این تغییر در خود زبان نیست؛ بلکه در جامعه است که می‌توان آن را به‌طور خلاصه، به‌صورت زیر نشان داد:

تغییر فردی← تغییر در دانش فرد ← تغییر در گروه ← تغییر در اجتماع← تغییر در زبان

به‌عبارتی‌دیگر، نیاز اطلاعاتی مراجع یا کاربر اطلاعاتی مدام تغییر پیدا می‌کند، بنابراین رفتار اطلاعاتی او نیز تغییر کرده و زبانش نیز متحول می‌شود. این امر، لزوم انعطاف‌پذیری نظام اطلاعاتی را نشان می‌دهد؛ چراکه مسئلهٔ کلی در جست‌وجوی اطلاعات، برقراری پیوند بین ساخت دانشی فرد با دانش عمومی است (داورپناه، ۱۳۸۴).

ساختار دانش و رده‌بندی علوم یکی از عناصر تأثیرگذار در چگونگی انجام بازیابی و تولید و توسعهٔ ابزارهای بازنمون دانش است. ابزارهایی که در فرایند سازمان‌دهی دانش استفاده می‌شوند. رده‌بندی‌ها، پایهٔ شکل‌گیری زبان‌های نمایه‌سازی، اصطلاح‌نامه‌ها و سرعنوان‌های موضوعی هستند؛ بنابراین به‌مثابهٔ ابزار بازنمون دانش باید رابطهٔ خود را با نظریه‌های علمی مانند بازی‌های زبانی حفظ کنند (HjØrland, 2004). در طراحی هستی‌شناسی‌ها تلاش می‌شود تا نه‌تنها دانش تخصصی (در حوزه‌ای خاص)، به شکلی جامع، در قالب بازنمون‌های زبانی شناسایی و گردآوری شود، بلکه رویکرد حاکم بر طراحی و توسعهٔ هستی‌شناسی‌ها بر آن است تا به‌جای ساختار ایستای اصطلاح‌نامه‌ها که خود عمدتاً مبتنی‌بر روابط سلسله‌مراتبی میان مفاهیم بنا می‌شود، ساختاری پویا و چندوجهی به‌دست دهد و میان مفاهیم، روابطی غیرخطی و شبکه‌ای برقرار سازد. همچنین این رویکرد به‌دنبال آن است که بازنمون دانش را هرچه بیشتر، از زبان مصنوعی منفک کرده و به زبان طبیعی و واقعی نزدیک سازد (ریسمانباف، فتاحی، ۱۳۹۴).

نمایه‌سازی

ویتگنشتاین بیان می‌دارد که بسیاری از کلمات واجد معنای دقیقی نیستند؛ اما این نقصان نیست. نقصان دانستن آن مثل این است که بگویید، نور چراغ مطالعهٔ من اصلاً نور واقعی نیست، چراکه هیچ حدومرز مشخصی ندارد(ویتگنشتاین، ۱۳۸۰، ۷۲). کلمات کلیدی در نظام‌های اطلاعاتی، صرفاً برای ارائهٔ اطلاعات مجموعه‌ای از «علامت‌ها» نیستند که به‌محتوای اطلاعات متصل شده‌اندمانند نظر آگوستین[1] که کلمات، اسامی اشیاء هستند. در نظام‌های اطلاعاتی مانند مفهوم کلی زبان، زبان تنها به یک طریق استفاده نشده است.

1. Augustine

یک نمایه می‌تواند محتوای علمی اطلاعات مانند وصف موضوعی را توصیف کرده و از طرفی، اطلاعات را به فعالیت‌ها یا شیوه‌ها متصل کند. این عبارت را می‌توان برای اظهار کیفیت اطلاعات، متصل‌کردن اطلاعاتی به اطلاعات دیگر، توصیف چگونگی استفاده از اطلاعات (به‌عنوان قرارداد، رهنمود، بیانیه[1] و...) استفاده کرد . همچنین می‌توان از آن برای نام‌گذاری اطلاعات بافتی مختلف مانند نویسندگان متن، تاریخ انتشار، منبع متن (مجله، نشریه، کتاب و...) یا نوع آن (مقالهٔ منتشرشده، گزارش، صورت‌جلسه، ارزیابی، بیانیه[2] [یک گزارش متقاعدکننده، معتبر و عمیق دربارهٔ موضوعی خاص که مشکلی را ارائه دهد و راه حلی را فراهم کند]، قانون و...) استفاده کرد. تعداد روش‌هایی که می‌توان از نمایه استفاده کرد، با تعداد روش‌هایی که اطلاعات ارائه‌شده با استفاده از عبارات می‌توانند، استفاده شوند، برابر است.

نمایه‌ها و عبارت‌های جست‌وجو، معانی ثابتی در تمامی نظام‌های اطلاعاتی ندارند. واضح است که بسط‌دادن نمایه و عبارت جست‌وجو، اطلاعاتی که این عبارت ارائه می‌دهد مانند اسناد و تصاویر، در نظام‌های مختلف به‌صورت متفاوتی رخ می‌دهند؛ چراکه نظام‌های مختلف، اطلاعات متفاوتی را در بردارند. حتی در یک نظام مشخص نیز، بسط‌دادن نمایه در طول زمان با تغییر محتوای مجموعه‌ها، تغییر خواهد کرد. برای مثال، هنگامی‌که اطلاعات جدیدی به‌نظام اضافه شده و اطلاعات قبلی حذف می‌شود یا زمانی که نمایه‌سازان با تجربیات مختلف برای نمایه‌سازیِ سندی واحد، در انتخاب کلمات و عبارات نشان‌دهندهٔ محتوای فکری، با یکدیگر اختلاف‌نظر دارند (Blair, 2006).

جوامع گفتاری

نظریهٔ تحلیل حوزه یورلند با تأثیر از نظریهٔ بازی‌های زبانی ویتگنشتاین متأخر، به مرزبندی حوزه‌های کلامی می‌پردازد و حوزه‌های کلامی را حاصل تعامل میان‌حوزه‌ای می‌داند که پدیده‌ها در بافت اجتماعی خود تحلیل و توصیف می‌شوند. بر اساس معیار تحلیل حوزه‌ای، معنای یک واژه تنها از بافتی که واژه در آن ظاهرشده استنباط می‌شود. در این نظریه، بر نقش فرهنگ در جامعه و پارادایم[3] در علم، به‌عنوان بافتی که در آن نیازهای اطلاعاتی و معیارهای داوری ربط شکل می‌گیرند تأکید شده است.

نظریهٔ انقلاب علمی[4] کوهن[5] که اساس رویکرد «تحلیل حوزهٔ»[6] یورلند را شکل می‌دهد، بیان می‌دارد، ساختار رده‌بندی یک نظریه، واژگان خاص آن نظریه است که بخش مشخصی از زبان طبیعی را شکل

1. A contract, a directive, a declaration
2. White paper
3. Paradigm
4. Scientific revolution
5. Cohen
6. Field analysis

می‌دهد. براین‌پایه، ساختارهای رده‌بندی جانشین نیز، درون «زبانی زمینه‌ای» مطرح می‌شوند که حاوی تنوعی از واژگان با زمینه‌های کاربردی خاص است. در اینجا زبان طبیعی، فرازبان است و با به‌کارگیری زبان طبیعی به‌عنوان یک فرازبان، می‌توان گفت که برخی از جملات زبان موضوعی، در یک ساختار رده‌بندی درست هستند؛ درحالی‌که جملهٔ دیگری از یک‌زبان موضوعی و از یک ساختار رده‌بندی دیگر، نادرست است. «کوهن» می‌گوید هر ساختار رده‌بندی، مجموعه‌ای از واژگان نیستند که درستی و نادرستی می‌پذیرند، بلکه احکام چنین وضعی دارند و معنای خاص واژگان، نوعی قرارداد زبانی است (داورپناه، ۱۳۸۴، ۸۰).

مدرک یک علامت در حوزهٔ خاص است که معنای آن مدرک در آن حوزهٔ خاص شکل می‌گیرد. پایگاه‌های کتاب‌شناختی حاوی مدارکی هستند که پارادایم‌ها و موضوعات مختلفی بر آن‌ها حاکم است. باوجوداینکه ممکن است رشته‌ها و پارادایم‌های مختلف واژگان مشترکی داشته باشند؛ اما بازی‌های زبانی متفاوتی بر آن‌ها حاکم است. در پایگاه بیوسیس[1] واژه‌هایی وجود دارد که در سه حوزهٔ شیمی، پزشکی و زیست‌شناسی مشترک هستند؛ اما ازآنجاکه به بازی‌های زبانی متفاوتی تعلق دارند، معانی متفاوتی دارند (Brier, 2004).

یکی از مشکلات اصلی جست‌وجوی موضوعی آن است که نمایه‌سازان و جست‌وجوگران از بازی‌های زبانی یکسانی استفاده نمی‌کنند، بنابراین باید جوامع گفتاری حوزه‌های مختلف را بررسی کنیم تا نمایه‌سازان و جست‌وجوگران از بازی زبانی یکسانی پیروی کنند. برقراری ارتباط آگاهی‌بخش درگروی شکل‌گیری هم‌معنایی بین فرستنده و گیرنده است.

زبان طبیعی

زبان را می‌توان چون شهری کهن انگاشت. هزارتوی خیابان‌ها و میدان‌های کوچک، خانه‌های نو و کهنه و خانه‌هایی که افزوده‌هایی از دوران مختلف دارند و همهٔ این‌ها در انبوهی از محله‌های نو هستند که خیابان‌هایی منظم و خانه‌هایی همسان دارند (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰، ۳۸). نمایه‌سازی در نظام‌های اطلاعاتی نیز به‌طریق مشابه، هم‌مانند یک شهر است. در این شهر اطلاعاتی، زبان این نظام‌ها در پاسخ به فعالیت‌هایی که انجام می‌دهد، همواره در حال تغییر و تحول است؛ هم‌مانند یک شهر اگر مراودات روزمره‌ی جست‌وجوگرها بتواند بازخوردی از چگونگی استفادهٔ زبان به‌وجود آورد. به‌بیان‌دیگر، اگر جست‌وجوگران بتوانند استفادهٔ صحیح از عبارات جست‌وجو را از جست‌وجوهای روزمرهٔ خود بیاموزند، دیگر نیازی به

1. BIOSIS

برنامه‌ریزی مرکزی نیست. معنای عبارات جست‌وجو یا توصیف اطلاعات، از تعاملات روزمرهٔ کاربران نشأت می‌گیرد.

به دلیل اینکه ما نمی‌توانیم بدون ازدست‌دادن مقداری از معنای به‌وجودآمده از استفادهٔ زبان عادی، به‌طورکلی آن را به اجزای ابتدایی معنا کاهش دهیم. براین‌پایه، نمی‌توانیم انتظار داشته باشیم، عبارتی که اطلاعات خاصی را درخواست می‌کند، به اجزای ابتدایی‌تری تبدیل شود، بدون آنکه اختلال در معنای آن وارد گردد. هم‌مانند زبان، برای درک معنای درخواست اطلاعات، ما باید به چگونگی بیان این عبارت توجه کنیم. به‌عبارت‌دیگر، ما باید به پیشینهٔ فردی که آن مطالبه را بیان می‌کند، هدف و دلیل خواسته‌اش، فعالیتی که خواسته در آن استفاده می‌شود و شرایط به‌خصوص بیان خواسته را درنظر داشته باشیم. تمامی این موارد، در تعیین معنا یا به‌بیان‌دیگر، تعیین اطلاعات لازم برای درخواست‌کننده، نقش دارند. ویتگنشتاین در پافشاری بر اینکه ما در زبان عادی، خود را به‌بهترین نحو بیان می‌کنیم، بسیار صریح است. چنین ادعایی بدین معنا است که بهترین راه بیان اینکه ما از یک نظام اطلاعاتی چه می‌خواهیم، زبان عادی هرروزهٔ ماست. هنگامی‌که ما درخواست اطلاعات یک فرد جست‌وجوگر که در زبان عادی بیان‌شده است را به عبارات جست‌وجو کاهش می‌دهیم، مقداری از معنای جست‌وجوگر از بین می‌رود.

هم‌مانند زبان عادی، زبان ارائه در نظام‌های اطلاعاتی، در تئوری و عمل، به‌دنبال‌رسیدن به حالت ایده‌آل نیست. هم‌مانند زبان عادی، معیار اصلی کیفیت زبان جست‌وجو این است که آیا کاربران می‌توانند از آن برای یافتن اطلاعات موردنیاز خود استفاده کنند؟ زبان ارائه و جست‌وجوی اطلاعات ماهیت ثابتی ندارد و تا زمانی که استفاده از اطلاعات فراهم‌شده توسط آن دستخوش تغییر شود، خود تغییر می‌کند. به‌علاوه، همان‌طور که ویتگنشتاین تأکید کرده است که استفاده از زبان عادی در مسائل مرتبط بامعنا (شامل معنای فلسفی) داور نهایی است، استفاده از زبان عادی نیز داور نهایی در مسائل مرتبط بامعنای درخواست جست‌وجوگران و ارائهٔ اطلاعات است. زبان عادی، بهترین راه بیان نیازهای اطلاعاتی ماست و هر زیرمجموعه‌ای از زبان عادی که به‌عنوان زبانِ دسترسی به‌نظام اطلاعاتی در جست‌وجوها استفاده شود، اثرگذاری کمتری خواهد داشت. این امر بیانگرِ مشکلی در نظام‌های اطلاعاتی است. اگر زبان عادی بهترین روش برای بیان نیازهای اطلاعاتی ماست، در نظام‌های اطلاعاتی کامپیوتری که نمی‌توان با استفاده از زبان عادی در آن‌ها جست‌وجو کرد، توانایی ما در بیان نیازهای اطلاعاتی محدود می‌شود. با استناد بر این امر، می‌توان بیان کرد که بهترین نظام‌های بازیابی محتوا آن‌هایی هستند که معانی و ریزه‌کاری‌های نهفتهٔ مطالبات

اطلاعاتی زبان عادی را بهتر درک می‌کنند. در این برهه، تنها واسطه‌های جست‌وجویی باتجربه[1] می‌توانند این کار را انجام دهند (Blair, 2006, 18).

قطعیت معنا و قضاوت ربط

در نظریهٔ تصویری معنا یک جملهٔ واحد فقط یک معنا دارد. درحالی‌که در نظریهٔ ویتگنشتاین یک جملهٔ واحد ممکن است، معانی متعددی داشته باشد. اثر این امر ریزش کاذب در جست‌وجوی اطلاعات است. پس یک جست‌وجوی واحد برای تمامی افراد، نتایج یکسان ندارد و ارضای نیاز اطلاعاتی آن‌ها متفاوت است. فهم تابع قواعد است و هر جامعه‌ای، هر زیست بومی، قواعد خاص خود را دارد و درنتیجه، فهم‌های متفاوتی می‌تواند شکل بگیرد. اینجاست که مقولهٔ ربط و قضاوت دربارهٔ آن مطرح می‌شود.

در بازیابی اطلاعات، قضاوت دربارهٔ ربط، امری ذهنی و شخصی است و باید خود استفاده‌کننده آن را قضاوت کند. کاربران مختلف ممکن است، نظرهای متفاوتی دربارهٔ ربط یا بی‌ربطی مدارک خاص در پیوند با پرسش یا پرسش‌های مطرح‌شده داشته باشند. کاربران هریک به‌مقتضای شرایط فرهنگی و زمانی خود و نیز بر اساس پیش‌فهم‌ها و پیش‌داشت‌های خود، پرسش‌های گوناگونی در سر می‌پرورانند و با پرسش‌های متفاوتی به سراغ متن می‌روند. نتیجهٔ تعامل آنان با متن، پاسخ‌های متنوعی است که از متن می‌شنوند و درنتیجه، فهم‌های گوناگون معنای متکثری است که از متن دریافت می‌کنند (داورپناه، ۱۳۸۳، ۱۲). درک مفاهیم، واژگان و شبکهٔ مفهومی که در پس واژگان قرار دارد، درواقع جزئی جدایی‌ناپذیر از دانش ذهنی هر فرد به شمار می‌آید. این دانش واژگانی هرگاه که لازم باشد، مثلاً در بیان نیاز اطلاعاتی یا تدوین عبارت جست‌وجو، فراخوانی می‌شود. در هنگام قضاوت ربط، دربارهٔ منابع بازیابی‌شده نیز فرد از دانش واژگانی خود استفاده می‌کند. بدین شکل که با مرور مفاهیمی که در قالب زبان و واژگان موجود در متن نمود یافته‌اند، وی آن مفاهیم را با گنجینهٔ مفهومی و واژگانی خود مقایسه کرده و دربارهٔ نزدیکی آن‌ها قضاوت می‌کند. آشکار است، هرچه دو مجموعهٔ واژگانی و مفهومی موجود در فرد و متون بازیابی‌شده به هم نزدیک‌تر باشند، کاربر احتمال می‌دهد که آن‌ها ممکن است ربط بیشتری با نیاز وی داشته باشند.

قطعیت معنا یکی از مسائل اصلی نظام‌های اطلاعاتی است. درواقع، می‌توان نظام‌های اطلاعاتی مختلف را در گستره‌ای از قطعیت ارائه دهیم. در یک طرفِ این گستره، نظام‌های مدیریت پایگاه داده قرار دارند که اطلاعاتی قطعی شامل اسامی، آدرس‌ها، شماره‌های تلفن، محدودیت‌های اعتباری و صورت‌حساب‌ها را ارائه می‌دهند. چنین داده‌هایی غیرمبهم بوده و جدا از بافتی که در آن وجود دارند،

1. Experienced search intermediaries

اطلاعات بسیاری بیان می‌کنند. در طرف دیگرِ دامنۀ قطعیت، نظام بازیابی سند وجود دارد که به «محتوای فکری» مجموعۀ بزرگی از اسناد دسترسی دارد که ممکن است موضوعات مشابهی را بررسی کنند (Blair, 2006, 18).

از طرفی قضاوت انسانی ماهیتاً نادقیق و ناکامل است؛ بنابراین نباید بر اساس منطق دو ارزشی ارسطویی قضاوت انسانی را محک زد. منطق فازی با انعطاف‌پذیری فوق‌العاده، برای تحلیل معانی زبان طبیعی مناسب است و قادر است، ابهامات بر خواسته از ذهن انسان و محیط و همچنین درجۀ نادقیقی را که در قضاوت انسانی وجود دارد را تحلیل کند(داورپناه، ۱۳۸۳، ۱۲).

دسترسی به محتوای فکری

زبان یک نظام اطلاعاتی را اغلب طراحان نظام، در حین ساخت آن تولید می‌کنند. درست هم‌مانند این اصل که منطق‌دان‌هایی مانند فرگه و راسل، این پیشنهاد را مطرح کردند که زبان‌های منطقی برای استفاده در تحلیل‌های فلسفی به‌وجود آیند. همچون این منطق‌دان‌ها، طراحان نظام از اینکه زبان روزمره، دقت کافی برای جست‌وجوی محتوا را ندارد، گله‌مند هستند، به‌ویژه در متن‌های طولانی یا نظام‌های بازیابی تصویر. باوجوداین، تا زمانی که زبان یک نظام اطلاعاتی، زیرمجموعه‌ای از زبان روزمره بوده و کاربردهای آن متفاوت است، طراح نظام باید در نظر داشته باشد که در زبان روزمره، بیش ازآنچه او در ابتدا فکر می‌کرده است، دقت وجود دارد. به‌طورمشخص، جنبه‌های بافتی زبان هستند که می‌توان از آن‌ها برای فراهم‌آوری دسترسی بیشتر به اطلاعات موجود استفاده کرد. یکی از خطرات بزرگ به‌وجودآوردن نظام‌های اطلاعاتی کامپیوتری این است که به‌نظر می‌رسد، کامپیوتر دقتی در دسترسی به ما می‌دهد که نظام‌های غیرکامپیوتری قادر به ارائۀ آن نیستند. بخشی از این باور که دقت کامپیوتر در جست‌وجوی یک مزیت است، به‌دلیل سردرگمی بین دسترسی فیزیکی و دسترسی فکری[1] حاصل‌شده است.

دسترسی فیزیکی روش‌هایی دارد که به‌کمک آن کامپیوتر، اطلاعاتی که آدرس دقیق آن‌ها مشخص است را می‌یابد و آن‌ها را بازیابی می‌کند. دسترسی فکری از روش‌هایی تشکیل‌شده است که از طریق آن‌ها اطلاعات خاصی را ارائه می‌دهد که جست‌وجوکننده را راضی خواهد کرد. کامپیوترها می‌توانند، بدون درنظرگرفتن پیچیدگی ملزومات جست‌وجو تا زمانی که این ملزومات مشخص باشند، به ما دسترسی فیزیکی سریع و دقیقی ارائه دهند؛ اما دسترسی فیزیکی سریع و دقیق به معنای فراهم‌آوردن دسترسی فکری سریع و دقیق نیست؛ چراکه در برخی مواقع، مانند مواقع بازیابی متن یا تصویر، اطلاعاتی که جست‌وجوکننده را

1. Physical access and intellectual access

راضی می‌کند، در طول پژوهش کاملاً مشخص نیست. البته در بازیابی داده‌ها که توصیف اطلاعات موجود (آدرس‌ها، شمارهٔ تلفن‌ها، صورت‌حساب‌های مالی و...) در آن‌ها دقیق است، پیشرفت در دسترسی فیزیکی باعث پیشرفت در دسترسی فکری خواهد شد. این فهم غلط از دقت زبان، از کجا نشأت می‌گیرد؟ برای فرگه و راسل، منطق صوری[1] الگویی برای تمامی زبان‌ها بود و آن‌ها تصور می‌کردند که دقت گزاره‌های منطقی در تمامی مفاهیم معنایی دست‌یافتی است. به‌همین‌طریق، طراحان نظام‌های اطلاعاتی اغلب تصور کرده‌اند که دقت ارائه‌ها و نظام‌های بازیابی داده (نظام‌هایی که دسترسی به اسامی، آدرس‌ها و شمارهٔ تلفن) در تمامی نظام‌های بازیابی متون و تصاویری که از طریق آن‌ها افراد محتوای فکری خاصی را جست‌وجو می‌کنند، قابل‌دستیابی است. ازنظر ویتگنشتاین «... هر جمله‌ای در زبان ما به همین طریقی است که باید باشد.» اگر هیچ‌راه بهتری برای بیان خود در زبان عادی وجود ندارد، مشخص است که هرچه از زبان عادی دور شویم، در بیان خود ضعیف‌تر عمل خواهیم کرد. تاحدی که نظام‌های اطلاعاتی، طرز بیانی متفاوت با روش‌های عادی بیان دارند، توانایی ما در بیان نیازهای اطلاعاتی‌مان ضعیف‌تر خواهد بود. درحال‌حاضر، تنها «نظام‌های اطلاعاتی» که از تمام محدودهٔ بیان زبان عادی استفاده می‌کنند، انسان‌های دیگر هستند (Blair, 2006, 19).

نتیجه‌گیری

در رفتار اطلاع‌یابی سعی بر این است که بین فرستنده و گیرنده هم‌زبانی و در پیامد آن، هم‌معنایی ایجاد شود. درواقع، هدف نظام بازیابی اطلاعات، انتقال اطلاعاتِ بامعنا از منبع اطلاعاتی، به جست‌وجوگر، استفاده‌کننده یا کاربر است؛ ولی در این راه، مشکلات اساسی معنایی وجود دارد که بر رفتار اطلاع‌یابی تأثیرگذار است. نظام‌های بازیابی که دسترسی به داده‌ها را به‌خوبی فراهم می‌کنند، در دسترسی به محتوا به‌خوبی عمل نمی‌کنند. بیشتر نظام‌های بازیابی از زبان‌های منطقی دقیق، به‌جای زبان طبیعی استفاده می‌کنند و بافت چیزی است که در این‌گونه نظام‌ها از دست می‌رود. ازسوی‌دیگر، کاربران در کاربرد نظام‌های اطلاعاتی مشکلاتی دارند که به‌طورعمده، ناشی از این است که فرد نمی‌داند نیاز اطلاعاتی را چگونه بیان کند یا زبانی که برای بیان نیاز اطلاعاتی خویش به‌کار می‌برد، بر زبان مدرک منطبق نمی‌شود و دیگر اینکه زبانی که استفاده می‌کند، به‌حدکافی، قادر به ایجاد تمایز بین مدارک مربوط و غیرمربوط نیست. برآیند

1. Formal logic

تحلیل‌ها نشان‌دهندهٔ آن است که نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات با اتکای بر نمایه‌ها و عبارات جست‌وجو، با معانی ثابت و حاکمیت رویکرد فردگرایی و ذهن‌گرایی متأثر از نظریهٔ تصویری زبان طراحی‌شده است.

ازجمله مفروضه‌های نظریهٔ تصویری که در بازیابی اطلاعات اهمیت دارد:

- معنای اصطلاحی که جست‌وجو می‌شود، به منطقه‌ای که در آن قرار می‌گیرد، ربطی ندارد و در هر منطقه‌ای که باشد، بر همان معنا دلالت می‌کند؛
- معنای اصطلاحی که جست‌وجو می‌شود، صرف‌نظر از مکان و بافت آن، در مدرک یا نمایندگی مدرک، یکسان است؛
- معنای اصطلاحی که جست‌وجو می‌شود، بدون توجه‌به حوزهٔ علمی و پایگاه موضوعی که در آن واقع‌شده است، یکسان است؛
- تجزیه‌وتحلیل موضوع، اساساً یک فرایند توصیفی است (مخالف با انتخاب، تصمیم یا ارزیابی)؛
- هرچه منطقه محدودتر باشد، ارزش اطلاعاتی اصطلاح قرارگرفته در آن منطقه بیشتر است؛
- هرچه اصطلاحی در منطقه‌ای خاص بیشتر تکرار شود، احتمال مرتبط‌بودن مدرک بیشتر می‌شود؛
- بازیابی اطلاعات، اساساً یک سؤال از روابط کمی‌آماری، بین مجموعه‌ای از اصطلاحاتی است که می‌تواند، توسط رایانه‌ها با استفاده از اصول الگوریتمی اجرا شود؛
- بازیابی اطلاعات، فعالیتی بی‌طرف یا بدون ارزش است. معیارهای قابل‌اندازه‌گیری و عینی از کارآیی‌موفقیت وجود دارد به‌عنوان‌مثال، بازیافت و دقت؛
- هرچه در بازنمون مدرک، توصیفگرهای موضوعی بیشتری استفاده شوند، بازیافت بیشتر می‌شود؛
- درصورتی‌که اصطلاحات خاص‌تر به‌کار روند یا از عملگرهای منطقی «و»[1] و «یا»[2] استفاده شود، دقت جست‌وجو افزایش می‌یابد (Hjørland, 1998, 18).

نظریه تصویری بر اساس اثبات‌گرایی است و واژه‌ها و عبارت‌ها، تصویری از دنیا هستند. در این نظریه، عناصر نهایی زبان اسامی هستند که بر اشیای ساده دلالت می‌کنند. آنچه واژه‌ای بر آن دلالت می‌کند، معنای آن واژه است و معنای واژه‌ها در زبان عموم، برگرفته از تصاویر ذهنی است که واژه‌ها بر آن دلالت می‌کنند. واژه‌ها باید تعریف شوند یا تعیین شرایط کاربردشان تحلیل‌پذیر باشد. در حقیقت، جمله یا عبارتی که این واژه‌ها در آن به‌کاررفته است، تصویری از وضعیت امور است. آنچه بیان می‌شود، باید به‌طور واضح،

1. And
2. Or

مطرح شود و فقط یک معنا داشته باشد. نفی نظریهٔ تصویری و روی‌آوردن به نظریهٔ بازی‌های زبانی، چرخش معناشناختی در تاریخ تفکر محسوب می‌شود که معنا را به عمل و پیروی از قواعد پیوند می‌زند (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰، ۹۵، ۱۶۵) و به‌این‌ترتیب، آن را از ایده‌آلیسم، فردگرایی و ذهن‌گرایی می‌رهاند و به آغوش عمل‌گرایی و جامعه‌شناسی باز می‌گرداند (نشاط، ۱۳۹۰، ۸۰).

ویتگنشتاین متأخر زبان را مجموعه‌ای از بازی‌های زبانی می‌داند که به‌هم مرتبط‌اند و رابطهٔ بین بازی‌های زبانی را از نوع شباهت خانوادگی می‌داند. به اعتقاد وی واژه‌ها و جمله‌ها همچون بخش‌های یک بازی هستند که براساس قوانین و قواعد خاصی انجام می‌شود. در این نظریه، برخلاف نظری تصویری معنا، یک لفظ در برابر طیفی از مصادیق قرار می‌گیرد یعنی تناظر یک‌به‌یک بین لفظ و مصداق وجود ندارد و درنتیجه، زبان تک‌بعدی نبوده و محدودیت پیدا نمی‌کند. این نظریه ذهنیت‌گرا و همچنین اجتماع‌محور است. برخلاف نظریهٔ تصویری که هم‌بستگی مستقیمی میان شیء و لفظ است، این نظریه، هم‌بستگی میان زبان و زیستن در جامعه است. زبان، قاعده را از نحوهٔ زیستن در جامعه می‌گیرد. بازی زبانی موقعیت معینی است که در آن موقعیت، کلمات و واژه‌ها معنای خاص خود را می‌یابند. درنظرنگرفتن این زمینه و موقعیت باعث بدفهمی و اشتباه در درک معنای جمله می‌گردد. باید درنظر داشت که تعداد بازی‌های زبانی نامحدود است.

زبان پدیده‌ای اجتماعی است؛ بنابراین زبان استفاده‌شدهٔ گروه‌های حرفه‌ای مختلف، متفاوت است و هر گروه، الگوهای زبانی خاص خود را دارد. به‌عبارت‌دیگر، باتوجه‌به اینکه مفاهیم، معنا و ساختارهای اطلاعاتی در جوامع گفتاری شکل می‌گیرند، هر جامعهٔ علمی، واژگان خاص خود را دارد. بنابراین اگرچه ممکن است حوزه‌های موضوعی مختلف، واژگان مشترک داشته باشند؛ اما این واژگان یکسان ممکن است، برمعنای متفاوتی دلالت کنند و از نظر بازی‌های زبانی با یکدیگر متفاوت باشند (Hjørland, 1998, 2004).

متن به‌عنوان منبع اطلاعاتی تغذیه‌کنندهٔ نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات، پهنهٔ بازی‌های زبانی بی‌شمار است. معنا در این بازی‌ها نقش سازنده‌ای ندارد، قاعده‌ای است که هر بازی را ارائه می‌کند. هر بازی، قاعده‌ای دارد و معنایی. آیا می‌توان آنچه را که نظام نمایه‌سازی برای متن ثابت می‌پندارد، به‌راستی، معنا پنداشت؟

منابع

احمدی، بابک(۱۳۷۴). *حقیقت و زیبایی*. تهران: نشر مرکز.

برآین، مگی(۱۳۷۴). *مردان اندیشه*(ترجمه عزت الله فولادوند). تهران: طرح نو.

پورحسن، قاسم(۱۳۸۵). ویتگنشتاین: از زبان تصویری تا زبان تالیفی. *پژوهشنامه علوم انسانی*، ۱(۴۹)، ۱۲۷-۱۴۸.

داورپناه، محمدرضا(۱۳۸۳). پارادایم و بازیابی اطلاعات. *کتابداری و اطلاع‌رسانی*، ۷(۳)،۲-۴.

داورپناه، محمدرضا(۱۳۸۴). ضرورت های نوین بازنگری در ذخیره و بازیابی اطلاعات. *کتابداری و اطلاع-رسانی*،۸(۳۱)،۶۷-۸۸.

داورپناه، محمدرضا؛ مختاری، حیدر(۱۳۹۳). *نظریه علم*. تهران: دبیزش

کی.اس. دانلان (۱۳۷۴). فلسفه تحلیلی و فلسفه زبان(ترجمه شاپور اعتماد و مراد فرهاد پور). *فصلنامه ارغنون*، (۷و۸)،۳۹-۶۸.

فون، کت(۱۳۸۱). *مفهوم فلسفه نزد ویتگنشتاین*(ترجمه کامران قره گوزلی). تهران: نشر مرکز

هارتناک، یوستوس(۱۳۵۱). *ویتگنشتاین*(ترجمه منوچهر بزرگی). تهران: خوارزمی.

هادسون، ویلیام دانالد؛ویتگنشتاین، لودویک(۱۳۷۸). *ربط فلسفه او با باور دینی*(مترجم مصطفی ملکیان). تهران: انتشارات گروس

کوپنا، دامیانی(۱۳۷۹). *اندیشه سیاسی و تفسیر: معضل پیچیده تفسیر در پست مدرنیته و پست مدرنیسم*(ترجمه حسین علی نوروزی). تهران: انتشارات نقش جهان.

نشاط، نرگس(۱۳۹۰). *جستجو در معنا*. تهران:نشر کتابدار

ریسمانباف، امیر؛ فتاحی، رحمت الله(۱۳۹۴). *بازشناختی از دانش‌شناسی: جستارهایی در علم اطلاعات و دانش‌شناسی*، تهران: نشر کتابدار.

سروش، علی اکبر(۱۳۷۴). *درس هایی در فلسفه علم الجتماع*. تهران: نشر نی.

ویتگنشتاین، (۱۳۸۰). *تحلیل فلسفی*(ترجمه فاطمی). تهران: نشر مرکز

ندرلو، بیت الله(۱۳۹۰). نظریهٔ بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفیِ پست‌مدرن دربارهٔ زبان. *غرب شناسی بنیادی*،۲(۱)، ۸۷-۱۰۰.

Belkin, N. J. (1980). Anomalous states of knowledge as a basis for information retrieval. *Canadian Journal of Information Science*. 5(1), 133-143. Retrieved 25 June, 2015 from http://infobehavior.pbworks.com/f/Belkin+ASK+p1.pdf

Blair, D. C. (2006). *Wittgenstein, language and information: "Back to the rough ground!"*. Springer.

Brier, S. (2004). Cybersemiotics and the problems of the information-processing paradigm as candidate for a unified science of information behind library information science. *LIBRARY TRENDS*. 52(3), 629–657. Retrieved 25 June, 2015 from

https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/1677/Brier629657.pdf?sequence=2

Case, D. (2006). Information behavior. *Annual Review of Information Science and Technology*. 40(1), 293-327. Retrieved from https://doi.org/ 10.1002/aris.1440400114

Chu, H. (2003). *Information representation and retrieval in the digital age*. Medford, N.J.: Published for the American Society for Information Science and Technology by Information Today.

Glock, H. J. (1996). *A Wittgenstein Dictionary*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell

HjØrland, B. (1998). Information retrieval, text composition, and semantics. *Knowledge Organization*. 25(1,2): 16-31. Retrieved 25 June, 2015 from https://pdfs.semanticscholar.org/f977/bf36793fbfc5b6a1ad99ad26338458d869ca.pdf

HjØrland, B. (1998). The classification of psychology: A case study in the classification of a knowledge field. *Knowledge Organization*. 25(4): 162-201. Retrieved 25 June, 2015 from http://hdl.handle.net/10150/105294

HjØrland, B. (2004). Domain analysis: A socio-cognitive orientation for information science research. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*. 30(3), 17-21. Retrieved 25 June, 2015 from https://doi.org/10.1002/bult.312

HjØrland, B. & Pedersen K.N. (2005). A substantive theory of classification for information retrieval. *Journal of Documentation*. 61(5), 582-97. Retrieved from https://doi.org /10.1108/00220410510625804

Marchionini, G. (1995). *Information seeking in electronic environments*. Cambridge University Press.

Petras, V. (2006). Translating dialects in search: Mapping between specialized languages of discourse and documentary languages (Doctoral dissertation). University of California, Berkeley.

Tague-Sutcliffe, J. (1995). *Measuring information: An information services perspective*. San Diego; Toronto: Academic Press.

Talja, S., Keso, H., & Pietiläinen, T. (1999). The production of ‘context’in information seeking research: A metatheoretical view. *Information Processing & Management*. *35*(6), 751-763. Retrieved from https://doi.org/10.1016/S0306-4573(99)00024-2

Wilson, T. D. (2010). Fifty Years of Information Behavior Research. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*. 36(3), 27-34. Retrieved from https://doi.org /10.1002/bult.2010.1720360308